

## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### A. Kesimpulan

*Game* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menanamkan pengalaman pada masyarakat tentang budaya-budaya nusantara. Perancangan *Trading Card Game* Dalang ini juga bertujuan melestarikan budaya nusantara. Pengangkatan budaya pewayangan dalam *Trading Card Game* Dalang merupakan bukti bahwa penerapan ikon budaya dapat disajikan dalam bentuk visual *game*. Sehingga dapat menjadi daya tarik dan bentuk promosi budaya tersebut. Lebih mendalam, *target audience* diajak untuk menyaksikan dan menjalankan *game* bernuansa budaya tersebut. Sehingga secara tidak langsung *target audience* akan memiliki pengetahuan dan apresiasi tentang budaya nusantara.

Dalam proses pembentukan karakter hingga tahapan pembuatan kartu, perancangan kartu dalam *Trading Card game* Dalang ini membutuhkan tahapan yang harus dilewati agar dapat menyajikan bentuk visual karakter yang sesuai dengan kebutuhan *game* yang mengangkat ikon budaya. Tahapan-tahapan tersebut harus memiliki acuan yang sesuai dengan ikon budaya yang digunakan agar bentuk yang dihasilkan memiliki daya tarik khas etnik yang dimaksud, seperti pada kartu wayang penggunaan referensi gambar baik dari komik dan *game* lain, juga foto-foto atribut etnik nusantara juga membantu dalam proses pembentukan karakter.

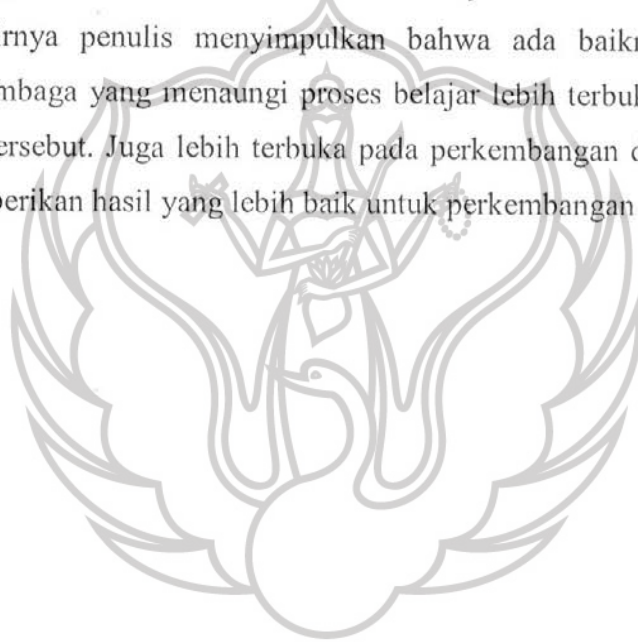
Proses tugas akhir ini memberikan banyak pengalaman berharga bagi penulis untuk diterapkan, sehingga dapat membantu mengangkat perkembangan dunia visual lokal yang masih berkembang.

#### B. Saran

Perancangan kartu *Trading Card Game* Dalang membutuhkan waktu dan materi yang harus dikorbankan untuk mendapatkan hasil karya yang baik. Umumnya dalam proses pembentukan karya terdapat tahapan yang berbeda

bagi setiap *artist*. Pada perancangan kartu *Trading Card Game*, tahapan yang digunakan yaitu, studi pustaka dan studi dokumentasi. Dalam proses studi tersebut didapatkan banyak referensi yang baik. Namun banyaknya referensi tersebut masih terbatas pada akses. Misalnya saat penulis ingin memperoleh data mengenai pewayangan jawa di toko buku lokal, hasil yang didapatkan sangat minim. Jika ada, data tersebut tidak bersinggungan dengan kebutuhan referensi perancangan kartu. Sehingga penulis harus mencari informasi lebih dalam, dan mendapatkan rujukan referensi buku-buku yang relevan. Namun lebih disayangkan bahwa referensi tersebut harus dipesan dari luar regional, karena akan menggunakan materi dan waktu lebih banyak.

Akhirnya penulis menyimpulkan bahwa ada baiknya pihak institut sebagai lembaga yang menaungi proses belajar lebih terbuka dan menyajikan referensi tersebut. Juga lebih terbuka pada perkembangan dunia visual global agar memberikan hasil yang lebih baik untuk perkembangan dunia visual lokal.



## Glossary

*Starter Pack*, paket kartu awal pada setiap produk *trading card game*

*Booster Pack*, paket tambahan untuk memperkuat *deck* dalam *trading card game*

*Deck*, susunan kartu yang digunakan selama permainan *trading card game*

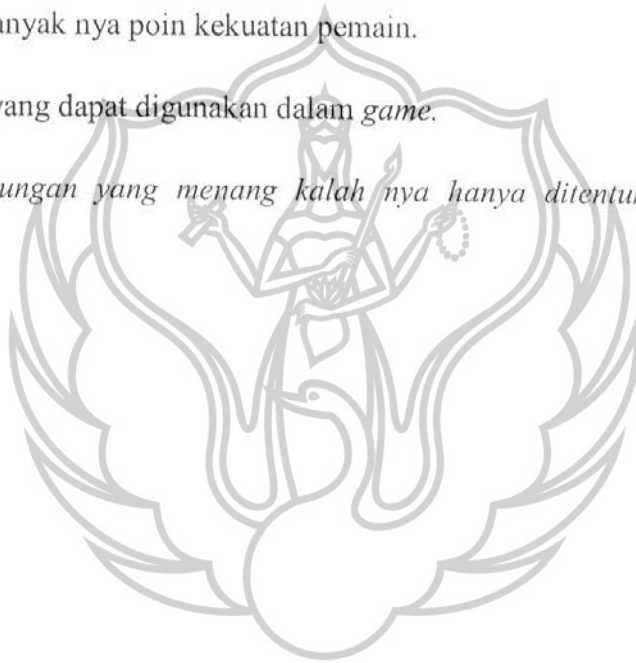
*Genre*, pembagian jenis *game* berdasarkan cara bermain.

*Platform*, jenis alat/mesin yang dikategorikan dalam *game*.

*Life Point*, banyak nya poin kekuatan pemain.

*Item*, benda yang dapat digunakan dalam *game*.

*Duel*, pertarungan yang menang kalah nya hanya ditentukan dari satu kali permainan



## Daftar Pustaka

### A. Buku

- Guritno, Pandam, Guritno Harono, Djamal Teguh S, Bondan Molly. 1984. Lordly Shades Wayang Purwa Indonesia. Jakarta : PT Jayakarta Agung Offset
- Kaelola, Akbar. 2010. Mengenal Tokoh Wayang Mahabarata. Jakarta :Gramedia.
- McCloud, Scott. 1993. Understanding Comics - The Invisible Art. USA : Harper Collin Publishers
- Sagio, Ir. Samsugi. 1988. Wayang Gagrg Yogyakarta. Jakarta : Haji Masagung
- Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia. 1999. Ensiklopedi Wayang Indonesia.Jakarta : Sena Wangi

### B. Jurnal

- Sundah, James F. 5 September, 2007. Antara News.

### C. Website

- About.com. 2011. (<http://psp.about.com/od/pspglossary/g/rpgdef.htm>, diakses 17Oktober, 2012).
- Gamerswithjobs. 2011. (<http://www.gamerswithjobs.com/node/37058>, diakses 17 Oktober, 2012).
- Gamespot. 2011. (<http://asia.gamespot.com/>, diakses 28 September, 2012).
- Membuat Bahasa Visual. 2011.(<http://gogorbangsa.wordpress.com>,diakses 21Oktober, 2011).
- Super Data Research, 2010 (<http://www.superdataresearch.com/wp-content/uploads/2009/08/TCG2010.pdf>), diakses 20 September 2012)
- Wiwit 2006 (<http://www.ki-demang.com/>, akses 20 September 2012)